

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# FACE A FACE

Découvrez le mot de votre adversaire

FACE A FACE

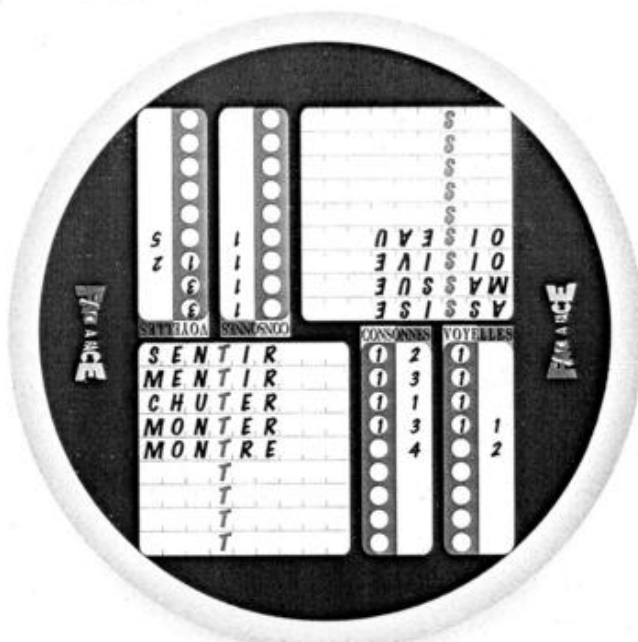
Découvrez le mot de votre adversaire

Jeu de logique et de déduction qui repose sur un principe simple.

Le but du jeu est de découvrir le plus rapidement possible le mot de son adversaire. A chaque solution proposée, une réponse est donnée par l'adversaire indiquant le nombre de consonnes et de voyelles correctement placées et celles qui ne le sont pas.

Par déduction, chaque joueur réussit à trouver le mot caché, au fur et à mesure des réponses à ses solutions apportées par son adversaire.

Le joueur qui découvre le premier le mot de son adversaire a gagné.



La boîte contient :

- 1 plateau de jeu effaçable pivotant.
- 100 cartes comprenant 1 000 mots à tr classés par thèmes :
  - 1- adjectif
  - 2- chose, objet
  - 3- lieu, animal
  - 4- nom commun
  - 5- verbe.
- 1 dé pour définir la catégorie des mot trouver et la place d'une lettre indice.
- 2 feutres à encre effaçable.

## Début de la partie :

Les deux joueurs décident ensemble du degré de difficulté de la partie en déterminant le nombre de lettres des deux mots à découvrir. Ces mots peuvent être de 6, 7, 8 ou 9 lettres. Chaque joueur tire alors une carte correspondante dans le sabot. Sur chaque carte sont inscrits 5 mots, correspondant à 5 thèmes différents :

- Thème 1 : adjectif
- Thème 2 : chose, objet
- Thème 3 : lieu, animal
- Thème 4 : nom commun
- Thème 5 : verbe.

**Interdit :** les noms composés et les verbes conjugués.

Chaque joueur lance tout d'abord le dé afin de déterminer le numéro du thème (Nota : le chiffre 6 permet au joueur de choisir son thème). Puis il lance à nouveau le dé afin de définir l'emplacement de "la lettre indice" que devra lui révéler son adversaire pour l'aider à commencer la partie (le 1 est exclu car trop facile). Ensuite, avec le feutre effaçable, ils inscrivent de la première à la dernière ligne, dans la partie du plateau de jeu qui leur fait face, leur "lettre indice", dans la case correspondant à sa position dans le mot que chacun doit découvrir.

**Exemple :** le premier joueur lance le dé et tire le 3. Le thème numéro 3 correspond à : lieu, animal. Le mot à découvrir par le premier joueur est par conséquent le troisième mot inscrit sur la carte de son adversaire : OISEAU (par exemple).

Le premier joueur lance à nouveau le dé et tire encore une fois le 3, son adversaire lui révèle la lettre "S" qui correspond à la troisième lettre du mot OISEAU, à découvrir. Il inscrit alors la lettre "S" dans la troisième case, de haut en bas, sur la partie du plateau de jeu qui lui fait face.

Le deuxième joueur lance à son tour le dé et tire le 2. Le thème numéro 2 correspond à : chose, objet. Le mot à découvrir par le deuxième joueur est par conséquent le deuxième mot inscrit sur la carte de son adversaire : MONTRE (par exemple).

Le deuxième joueur lance à nouveau le dé et tire le 4, son adversaire lui révèle alors la lettre "T" qui correspond à la quatrième lettre du mot MONTRE, à découvrir, il inscrit alors la lettre "T" dans la quatrième case, de haut en bas, sur la partie du plateau de jeu qui lui fait face.

La partie peut alors commencer, les deux lettres tirées au sort demeurant inamovibles jusqu'à la fin du jeu et devant faire partie de chaque solution (très important).

Chacun des joueurs inscrit alors le plus rapidement possible une solution ou "la lettre indice" du début, à sa place.

Le premier des deux joueurs qui a terminé tourne le plateau de jeu pour pr résultat à son adversaire, ce celui-ci ait terminé ou non.

## Suite de la partie :

Avec le feutre effaçable son adversaire indique à droite du mot :

Dans les colonnes jaunes (consonnes ou voyelles) :

le nombre de lettres à leur place.

Dans les colonnes rouges (consonnes ou voyelles) :

le nombre de lettres du mot à découvrir présentes dans la solution proposée ne sont pas à leur place.

Une fois la réponse fournie, il fait faire un demi-tour au plateau de jeu pour l face au joueur, ainsi la partie continue, les deux joueurs cherchant à découvrir respectif.

## Fin de la partie :

Le joueur qui découvre le premier le mot inscrit sur la carte de son adversaire. Nota : Plus un joueur sera rapide, plus il perturbera l'adversaire dans sa réflexion mentera ses propres chances de gagner.

Si les joueurs sont de force inégale, le joueur le plus fort a la possibilité de ct mot d'un nombre de lettres supérieur à celui de son adversaire.

Variante plus difficile : les joueurs doivent trouver le mot auquel pense l' ce mot n'étant inscrit sur aucune carte, mais simplement dans l'esprit du joueur.

Auteur : Laurent Dubois.



Internet : [www.editionsvision.com](http://www.editionsvision.com)  
E-mail : [adivision@edivision.com](mailto:adivision@edivision.com)



Création graphique : Éditions VISION - © 1998 - Éditions VISION - BP 533 - 49305 Cholet cedex - France  
All rights reserved in all countries



A partir de 10 ans.  
2 joueurs (ou 2 équipes).